NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM

or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)

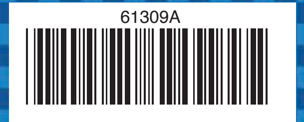
BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION ?

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.COM

ou appelez le 1 (800) 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)

Nintendo®

Nintendo of Canada Ltd.
110–13480 Crestwood Place
Richmond, B.C. V6V 2J9
Canada
www.nintendo.ca



PRINTED IN U.S.A. /
IMPRIMÉ AUX É.-U.



NINTENDO DS™/MC

DIDDY KONG RACING DS

INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

RARE

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV–E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. “Back-up” or “archival” copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Official Nintendo Seal ®

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



Wireless DS Single-Card Download Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



Wireless DS Multi-Card Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.



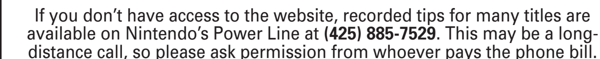
Rumble Pak Compatible (sold separately)

THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE RUMBLE PAK ACCESSORY.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at **www.nintendo.com/games**, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers on-line.

For more information about our on-line forums, visit **www.nintendo.com/community**.



If you don't have access to the website, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at **(425) 885-7529**. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.





Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.

Official Nintendo Seal ®

Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS^{MC}.



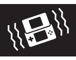
Jeu pour DS sans fil offrant le téléchargement à partir d'une seule carte

CE JEU PERMET DE JOUER DES JEUX EN MODE MULTI TÉLÉCHARGÉS À PARTIR D'UNE SEULE CARTE.



Jeu pour DS sans fil et cartes multiples

CE JEU PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.



Compatible avec le Rumble Pak (vendu séparément)

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LE LOGICIEL DE RÉACTIONS VIRTUELLES.



BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

Sur le site **www.nintendo.com/games**, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez **www.nintendo.com/community**.

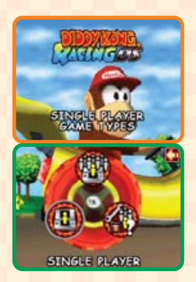
Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au **(425) 885-7529**. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.





Game Menus

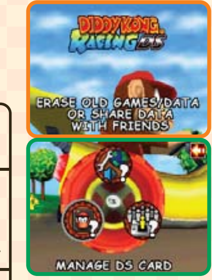
Starting a Race	To start a new game, select one of the three save slots.
Main Menu	Select from a Single or Multi-Player game or select the Options screen by tapping twice.
Adventure Mode	Take on the Single-Player adventure.
Multiplayer Mode	Up to eight players can play multiplayer by using Multi-Card Play, DS Download, or Wi-Fi communication.



Manage DS Card

Use this option to erase old games and data or to share your data with friends.

Erase Saved Games	Delete your saved game data.
Manage Saved Data	Remove your old player icons, created tracks, and other game data to make space for new data.
Share Data	Trade game data with friends!



Multiplayer Options

Weapons

Decide if you would like weapons to be used in a multiplayer game.

AI Players

Decide if you would like to leave AI to be included in a multiplayer game.



ADVENTURE MODE

This is the core of the Diddy Kong Racing DS one-player game, a progressive story mode that pits you against every challenge that each of the four worlds has to offer. Make your way through the game by collecting Golden Balloons. These will break Wizpig's spell and unlock course doors, allowing you to race for more balloons and access other areas. The game's free-roaming, non-linear structure ensures that, while the secrets of some courses will remain sealed until later in the game, you'll never find yourself limited to a single track to race on or a single area to explore.



After selecting one of the three save slots, all of which will be empty initially, selecting Single Player will allow you to choose between the Adventure mode or a Single Race.





CONTROLS

Standard Controls

Touch Screen
Tap the Touch Screen to change view

L Button
Use Collected Item/Beep Horn

+Control Pad
Steer

Y Button
Discard Weapon

X Button
Activate Power-Up

A Button
Accelerate

B Button
- Brake
- Reverse (Plane/Cart Only)

Advanced Controls

+Control Pad and R Button
Tight Jump Turn (Hovercraft)

Touch Screen
Tap the Touch Screen to change view

R Button
- Power Slide (Cart)
- Jump (Hovercraft)
- Tight Turn (Plane)

Hold A Button and B Button
Tight Turn (Cart)



Weapon Upgrade Types

Patroller Missile (Red Balloon power-up)

When activated, three missiles launch and circle your vehicle. When your opponent comes into range, they lock on and launch.

Boost Vortex (Blue Balloon power-up)

When activated, a small missile launches to form a boost vortex. Drive through the vortex to be boosted on autopilot for several seconds– depending on your success with the power bar on the bottom screen. You will be invincible while this is active.

Trickster Mine (Green Balloon super power-up)

Once activated, you can place up to five of these mines anywhere on the track. These mines appear as a coin and have a slight homing ability.

Hide-me Shield (Yellow Balloon super power-up)

Once activated, you become invisible to the other racers. You will vanish from the overhead maps and no weapons will be able to lock on to you.

Magna Missile (Rainbow Balloon super power-up)

When fired, this missile races down the track and appears as a dot on the map screen. When it approaches another racer's vehicle, tap the Touch Screen to make the missile lock on and explode. Don't take too long though! If you have not detonated the missile after a set amount of time, it will self-detonate.

COLLECTIBLES & OBJECTS

In addition to weapons, there are many other items to help you progress through the game:



	Coins Found on every track. Collect these to add to your money total.
	Zippers Make contact with the zippers on each track to gain a momentary speed burst.
	Gold Balloon Awarded for finishing races and some challenges. Use these to gain access to new races.
	Discovery Cards Find these special cards to unlock bonus coins.
	Wish Keys There is one Wish Key hidden in each hub area of the island. Find the key to gain access to the locked door in each hub, then complete the challenge to gain a piece of the TT Amulet.

Starting a Multiplayer Game

Up to eight players, six on Nintendo WFC can race simultaneously using DS wireless communication. Use the following steps to begin a race:

DOWNLOAD PLAY (Single DS Card)

1. Select Multiplayer from the Main Menu, then tap on Download.
2. One player (the Host) selects the game type.
3. All the other players must select DS Download Play from the DS Menu.
4. When the Host has the desired number of players, choose the "Cut off" option on the bottom of the screen.
5. Select your character.
6. Select a track.
7. Start the game.

MULTI-CARD PLAY

1. Select Multiplayer from the Main Menu, then tap on Multi-Card.
2. One player (the Host) selects Create Game while the rest of the players select Join Game.
3. After the Host selects the game type, the other players will see the Host appear on their screen. Wait for them to tap on the newly created game.
4. When the Host has a desired number of players, choose the "Cut off" option on the bottom of the screen.
5. Select your character.
6. Select a track.
7. Start the game.

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

Race with up to six players via Nintendo Wi-Fi Connection!



Nintendo Wi-Fi Connection is an online game play system provided by Nintendo for people to connect and play games worldwide. You can use compatible hotspots all over the world or your own wireless LAN connection.

Setting Up Nintendo Wi-Fi Connection

You will need to establish a wireless internet connection to use Nintendo Wi-Fi Connection. From the Nintendo WFC menu, select Nintendo WFC Config to access the Nintendo Wi-Fi Connection configuration. For more information about Nintendo Wi-Fi Connection, please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet.

* If you are unable to connect to Nintendo Wi-Fi Connection, you will see an error code and message. If this happens, please refer to the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet.



REGISTERING A FRIEND CODE

To register a friend code, enter the Friends Settings menu and tap the ENTER FRIEND CODE button. You can then enter the friend code of the person you want to register.

The Terms of Use Agreement which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play is available in the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet or online at www.nintendowifi.com/terms.

Beginning a Nintendo WFC Game

* Once you have connected to Nintendo Wi-Fi Connection with a Nintendo DS and a Game Card, they will be considered a set. For more information about Nintendo Wi-Fi Connection, please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet.
* The nickname you use will be seen by others when playing multiplayer games using Nintendo WFC.

  To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, e-mail or home address when communicating with others.

1. To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection on your Nintendo DS system. Please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet for directions.
2. Select Nintendo WFC from the Multiplayer Menu to view the Nintendo Wi-Fi Connection screen.
3. Select "Connect to Nintendo WFC."
4. Decide if you would like to play a Matchmaking game (play against other random players), or a game with friends. To host a game yourself, select "Invite Friends." To join a friend's game, select "Join Friends." You can manage your list of friends with the "Friend Roster" button.
5. If you select a Matchmaking game, decide on the number of players and game type, then tap "Start Match." Other players will then be added to the roster of racers.
6. If you select a friend's game, the Host will decide on the number of players and game type. If you choose "Invite Friends," you will be the Host.
7. After the desired number of players have entered the game, or the Host chooses the "Cut Off" function, the game will begin.



Nintendo Wi-Fi Connection allows multiple Diddy Kong Racing DS owners to play together over the internet—even when separated by long distances.

- To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet included with this game for directions on setting up your Nintendo DS.
- To complete the Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL internet account.
- If you do not have a wireless network device installed on your PC, you can order a Nintendo Wi-Fi USB Connector (sold separately) directly from Nintendo. See the separate Nintendo WFC instruction booklet for more information.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using the Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected internet hotspots without additional setup.
- The Terms of Use Agreement which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play is available in the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet or online at www.nintendowifi.com/terms.

For additional information on the Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS, or a list of available internet hotspots, visit www.nintendowifi.com (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).



Warranty & Service Information

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday – Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.



AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	**tics oculaires ou musculaires**	**perte de conscience**
troubles de la vue	**mouvements involontaires**	**désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
    1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
    2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
    3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
    4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
    5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.



AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylus, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.



AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

Renseignements légaux importants

REV–E

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Menus de jeu

Début d'une partie	Pour débuter une nouvelle partie, choisir une des trois fentes de sauvegarde.
Menu principal	Choisir un jeu « Single » ou « Multiplayer » ou choisir « Options » en tapant deux fois.
Mode « Adventure »	Amusez-vous dans une aventure pour joueur solo.
Mode « Multiplayer »	Jusqu'à huit joueurs peuvent jouer en mode multijoueur par le biais du jeu à cartes multiples, le téléchargement DS ou la communication Wi-Fi.







Gérance des cartes DS

Utilisez cette option pour effacer des vieilles parties et des données ou pour partager des données avec vos amis.

« Erase Saved Games »	Effacer vos données de jeu sauvegardées.
« Manage Saved Data »	Retirer vos vieilles icônes de joueurs, vos pistes créées et d'autres données de jeu afin d'avoir plus d'espace pour les nouvelles données.
« Share Data »	Échanger des données de jeu avec des amis !





Options multijoueurs

Armes (Weapons)

Décidez si vous voulez que vos armes soient utilisées dans le jeu multijoueur.

Joueurs AI (AI players)

Décidez si vous voulez que AI soit inclus dans le jeu multijoueur.



MODE ADVENTURE

C'est le centre du jeu pour joueur solo Diddy Kong Racing DS, un jeu d'histoire progressive qui vous transporte dans les défis que chacun des quatre mondes a à offrir. Progressez dans le jeu en collectionnant des « Golden Balloons ». Ceux-ci briseront le sort de Wizpig et débloqueront les portes de nouvelles pistes, vous permettant de faire la course pour obtenir plus de ballons et accéder à d'autres endroits. La structure non-linéaire et la caractéristique de déplacement dans le jeu assurent que, même si les secrets de certaines pistes demeurent gardés jusqu'à plus tard dans le jeu, vous ne serez jamais limité à faire la course sur une seule piste ou à vous promener dans un seul endroit.



Après avoir choisi une des trois fentes de sauvegarde, lesquelles seront toutes vides au début, choisir « Single Player » vous permettra de choisir entre le mode « Adventure » et « Single Race ».





COMMANDES

Commandes standards

Écran tactile
Taper l'écran tactile pour changer la vue

Bouton L
Utiliser les articles ramassés / Klaxonner

Bouton directionnel +
Conduire

Bouton Y
Se débarrasser d'une arme

Bouton X
Activer le « power-up »

Bouton A
Accélérer

Bouton B
- Freiner
- Reculer (Avion/Charrette seulement)

Commandes avancées





Bouton directionnel + et le bouton B
Tour serré et saut (Hovercraft)

Écran tactile
Taper l'écran tactile pour changer la vue



Bouton R
- Glissement puissant (Charrette)
- Sauter (Hovercraft)
- Tour serré (Avion)

Tenir le bouton A et le bouton B
Tour serré (Charrette)

Types d'amélioration d'armes

« Patroller Missile » (Power-up de ballon rouge)

Lorsque activé, trois missiles sont lancés et entourent votre véhicule. Lorsque vos adversaires sont dans votre portée, ils s'attachent et sont lancés.

« Boost Vortex » (Power-up de ballon bleu)

Lorsque activé, un petit missile est lancé et forme un vortex d'accélération. Conduisez à travers le vortex afin d'accélérer sur le pilote automatique pendant plusieurs secondes, selon votre succès avec la barre de puissance à l'écran du bas. Vous serez invincible pendant que ceci est actif.

« Trickster Mine » (Super power-up de ballon vert)

Une fois activé, vous pouvez placer jusqu'à cinq de ces mines n'importe où sur la piste. Ces mines apparaissent en tant que pièce et ont une habileté minime de retour.

« Hide-me Shield » (Super power-up de ballon jaune)

Une fois activé, vous devenez invisible face aux autres coureurs. Vous disparaîtrez des cartes et aucune arme ne pourra vous atteindre.

« Magna Missile » (Super power-up de ballon arc-en-ciel)

Quand il est lancé, ce missile accourt sur la piste et apparaît en tant que point sur la carte. Lorsqu'il s'approche du véhicule d'un autre coureur, tapez l'écran tactile pour qu'il l'atteigne et explose. Ne prenez pas trop votre temps ! Si vous n'avez pas fait exploser le missile après un certain temps, il explosera par lui-même.

COLLECTION ET OBJETS

En plus des armes, il y a plusieurs autres articles qui peuvent vous aider à progresser dans votre partie :



« Coins »
Trouvés sur chaque piste. Collectionnez-les pour augmenter votre total d'argent.

« Zippers »
Entrez en contact avec les zippers sur chaque piste afin d'obtenir une accélération momentanée.

« Gold Balloon » Récompense pour compléter des courses et certains défis. Utilisez-les afin de pouvoir accéder à des nouvelles courses.

« Discovery Cards » Trouvez ces cartes spéciales afin de débloquer des pièces bonus.

« Wish Keys »
Il y a une clé de souhait cachée dans chaque endroit central sur l'île. Trouvez la clé pour accéder à des portes verrouillées dans chaque centre, ensuite, surmontez le défi pour obtenir une pièce de TT Amulet.

Début d'une partie multijoueur

Jusqu'à huit joueurs peuvent faire la course simultanément en utilisant la communication sans fil DS. Suivez les étapes suivantes afin de commencer une course :

TÉLÉCHARGEMENT DE JEU (Une seule carte DS)

1. Choisir « Multiplayer » sur le menu principal, ensuite taper « Download ».
2. Un joueur (l'hôte) choisit le type de jeu.
3. Tous les autres joueurs doivent choisir « DS Download Play » sur le menu DS.
4. Lorsque l'hôte a le nombre de joueurs désiré, choisir l'option « Cut off » sur le bas de l'écran.
5. Choisir votre personnage.
6. Choisir une piste.
7. Choisir le jeu.

JEU AVEC CARTES MULTIPLES

1. Choisir « Multiplayer » sur le menu principal, ensuite taper « Multi-Card ».
2. Un joueur (l'hôte) choisit « Create Game » pendant que le reste du groupe choisit « Join Game ».
3. Après que l'hôte a choisi le type de jeu, les autres joueurs verront l'hôte apparaître sur leur écran. Attendre qu'ils tapent le nouveau jeu créé.
4. Lorsque l'hôte a le nombre de joueurs désiré, choisir l'option « Cut off » sur le bas de l'écran.
5. Choisir votre personnage.
6. Choisir une piste.
7. Choisir le jeu.

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

Faites la course avec jusqu'à six joueurs par le biais de la Nintendo Wi-Fi Connection !



La Nintendo Wi-Fi Connection est un système de jeu en ligne fourni par Nintendo pour que les gens puissent se connecter et jouer à des jeux à travers le monde. Vous pouvez utiliser des points d'accès compatibles partout au monde ou encore votre connexion LAN.

Régler la Nintendo Wi-Fi Connection

Vous aurez besoin d'établir une connexion sans fil à Internet pour utiliser la Nintendo Wi-Fi Connection. Sur le menu Nintendo WFC, choisissez « Nintendo WFC Config » pour accéder à la configuration de la Nintendo Wi-Fi Connection. Pour plus de renseignements sur la Nintendo Wi-Fi Connection, veuillez consulter le mode d'emploi de la Nintendo Wi-Fi Connection.

* Si vous êtes incapable de vous connecter à la Nintendo Wi-Fi Connection, vous verrez un code d'erreur et un message. Si cela se produit, veuillez consulter le mode d'emploi séparé de la Nintendo Wi-Fi Connection.

ENREGISTREMENT D'UN CODE D'AMI

Pour enregistrer un code d'ami, entrez le menu de réglage d'amis (Friends Settings) et tapez le bouton « ENTER FRIEND CODE ». Vous pouvez ensuite entrer le code d'ami de la personne que vous désirez enregistrer.

L' Entente des termes d'utilisation qui gouverne le jeu via la Nintendo Wi-Fi Connection est disponible dans le mode d'emploi de la Nintendo Wi-Fi Connection ou en ligne au www.nintendowifi.com/terms.

Début d'une partie avec la Nintendo WFC

* Une fois que vous êtes connecté à la Nintendo Wi-Fi Connection avec votre Nintendo DS et votre carte de jeu, ils seront considérés un ensemble. Pour plus d'informations sur la Nintendo Wi-Fi Connection, veuillez consulter le mode d'emploi séparé de la Nintendo Wi-Fi Connection.
* Le surnom que vous utilisez sera vu par d`autres dans les parties multijoueurs par le biais de la Nintendo WFC.

  Afin de protéger votre vie privée, ne révélez pas de renseignements personnels comme votre nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, adresse courriel ou postale lorsque vous communiquez avec d`autres.

1. Pour jouer à des jeux DS par le biais de l'Internet, vous devez tout d'abord installer la Nintendo Wi-Fi Connection sur votre appareil Nintendo DS. Veuillez consulter le mode d'emploi séparé de la Nintendo Wi-Fi Connection pour les directives.
2. Choisissez « Nintendo WFC » sur le menu multijoueur afin de voir l'écran de la Nintendo Wi-Fi Connection.
3. Choisissez « Connect to Nintendo WFC ».
4. Décidez si vous voulez jouer dans « Matchmaking » (jouer contre d'autres joueurs au hasard) ou une partie avec des amis. Pour être l'hôte d'une partie, choisissez « Invite Friends ». Pour vous joindre à une partie d'un ami, choisissez « Join Friends ». Vous pouvez gérer votre liste avec le bouton de la liste d'amis.
5. Si vous choisissez une partie dans « Matchmaking », décidez du nombre de joueurs et du type de jeu, ensuite tapez « Start Match ». D'autres joueurs seront ensuite ajoutés à la liste d'amis des coureurs.
6. Si vous choisissez la partie d'un ami, l'hôte décidera du nombre de joueurs et du type de jeu. Si vous choisissez « Invite Friends », vous serez l'hôte.
7. Une fois que le nombre de joueurs choisis s'est joint à la partie ou que l'hôte choisit la fonction « Cut Off », la partie commencera.



La Nintendo Wi-Fi Connection permet à de nombreux propriétaires de Diddy Kong Racing DS de jouer ensemble par le biais de l'Internet – même s'ils sont séparés par de longues distances.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS par le biais de l'Internet, vous devrez tout d'abord installer la Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) sur votre appareil Nintendo DS. Lisez le mode d'emploi de la Nintendo Wi-Fi Connection inclus avec ce jeu pour des instructions sur comment régler votre Nintendo DS.
- Pour compléter l'installation de la Nintendo WFC, vous aurez besoin d'un accès à un ordinateur qui a un appareil de réseau sans fil installé (comme un routeur sans fil) ou une connexion à haute vitesse ou un compte Internet à larges bandes ou DSL.
- Si vous n'avez pas d'appareil de réseau sans fil installé sur votre ordinateur, vous pouvez commander un Nintendo Wi-Fi USB Connector (vendu séparément) directement de chez Nintendo. Référez-vous au mode d'emploi de la Nintendo WFC pour plus d'informations.
- Une partie de jeu avec la Nintendo Wi-Fi Connnection utilise plus d'énergie de votre pile que les autres parties de jeu. Vous préférerez peut-être utiliser un adaptateur AC pour éviter que votre pile ne s'épuise lors d'une partie avec la Nintendo Wi-Fi Connection.
- Vous pouvez aussi jouer à des jeux compatibles avec la Nintendo WFC à des points d'accès Wi-Fi sans avoir besoin d'installations additionnelles.
- L'Entente des termes d'utilisation qui gouverne les parties de jeu avec la Nintendo Wi-Fi Connection est disponible dans le mode d'emploi de la Nintendo Wi-Fi Connection ou en ligne à www.nintendowifi.com/terms.

Pour des informations additionnelles sur la Nintendo WFC, pour configurer votre Nintendo DS, pour une liste des emplacements de points d'accès Wi-Fi, visitez www.nintendowifi.com (É.-U., Canada et Amérique Latine) ou téléphonez au 1-800-895-1672 (É.-U./Canada seulement).



Renseignements sur l'entretien et la garantie

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS
Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES
Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE
Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE
LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.